

北米アニメ・シンポジウム報告（要約）

1. 概要

「日本アニメ（以下「アニメ」とする）」が日本の輸出産業として成功した要因としては以下が考えられる。まず、アニメは、視聴者を子供に絞っておらず、観る者に考える余地を与えるよう製作されている。これはアメリカでの「カートゥーンは子供向けのものにすぎない」という風潮とは対照的である。

また、アニメでは矛盾のないように世界観の設定がなされており、現実的に描かれた登場人物には感情移入がしやすい。これらの世界やキャラクターは美しい絵で表現されており、日本の伝統や美への敬意をもつアニメファンを惹きつけている。

日本文化独特の魅力と、国際的に受け入れられやすい普遍性を併せ持ち、かつバラエティに富むストーリーもアニメの魅力のひとつである。アニメに関連する国際的なコミュニティの存在もあり、アニメは異文化理解の促進にも寄与している。

2. 導入

本シンポジウムは、なぜアニメは北米で人気を博しているのか、というテーマを議論するために開催された。産学双方の分野から基調講演者を招いたほか、「なぜ『アニメ』が好きなのか」というテーマでのエッセーコンテスト受賞者を観客として招待した。

3. アメリカにおける「アニメ」の存在

アニメがアメリカに導入され始めた当初、アメリカではコミックの内容に対し一定の倫理的制限を課していた。その結果、アニメーションにおいて扱われるテーマも子供向けの単純なものに限定され、メディアとしての地位は衰退した。

また、アメリカでは長らく、子供は長編のストーリーや、大人向けのテーマを理解し楽しむことができないと信じられてきた。その誤解がまた、アメリカにおけるアニメーションの低迷を招いた。

トールキンは、おとぎ話が子供のものとして限定された結果、芸術として発展する機会を与えられずに消え去りつつある、と説いているが、これはアニメにも当てはまるものである。子供のものとして限定されたメディアは、説教や教育のツールとして製作されるようになり、芸術性や娯楽性を失い、かつ懐疑心をもって見られるようになる。

しかしアメリカでは、アニメというメディアをアートとして楽しむために必要な、制作者・視聴者双方の視野を持つ層に恵まれたことで、アートとしてのアニメが発展するに至った。

4. 静かな始まりとアニメファンの活動

アメリカでは子供向けのアニメーションが若い世代から飽きられつつある頃、彼らへの訴求力が高く、またこれまでとは異なるアニメーション・メディアの発掘が求められていた。このような背景の中、アメリカにおける初期日本アニメのテレビ放映がアメリカでのアニメブームの発端となった。

その後、アニメを録画したビデオテープの貸し借りや、簡単なあらすじの解説書の流通、字幕の自主作成などが、アニメファンのコミュニティで盛んに行われるようになる。

また、当時のアニメの流通環境の悪さは、アニメの希少性を高め、アニメそのものを消費されるアートから、コミュニティを強化する一つの形に発展させた。加えて、アニメ作品の関連商品を集めるコレクターこそが真のアニメファンであるという基準が形成された。

5. アメリカの聴衆にとってのアニメの良さ

以下はなぜアニメが北米で人気を博しているのか、というテーマに対して今回の北米アニメ・サミットにて共通して見られた意見である。

(1) 「アニメ」は視聴者を子供扱いしない

従来の子供向けアニメーションと異なり、アニメはそのテーマを単純なものに限定していない。普遍的なテーマを扱っているがその見せ方が独自で、かつかみ砕いて表現しているため、複雑なテーマでも多くの視聴者に受け入れてもらうことができる。これを可能にしたのはアニメだけである。

(2) 日本的手法を用いた物語形成：一話完結と続き物

アニメの多くは一話完結ではなく、長期にわたって物語を展開させる続き物として製作されている。その結果、物語や作中の登場人物はより複雑になり、アメリカのアニメファンにとって魅力的なものとなった。また、物語の一部は完全に説明されないこともあり、ファンは時に神話や文化を学び、推測しながら作品についていくことが求められ、これもアメリカのアニメファンにとっての大きな楽しみのひとつである。

(3) 世界観の完成度が高い

アメリカのアニメーションはストーリーありきで製作されるために、その世界観や登場人物がそこから浮いて見えてしまう。一方でアニメではこれら要素の整合性が高く、登場人物はその世界において自我を持って生きているように感じられる。その結果、視聴者は作中の登場人物に深い親近感を持つようになり、作品とのつながりを深め維持していく動機が形成される。

(4) 文化への入り口

アニメは本来、日本の視聴者を対象として日本で製作されるため、作品の舞台を問わず、その背景には日本の文化や習慣が反映されている。このような、作中から感じられる美的な繊細さは、アメリカの視聴者にとっての新鮮かつ独特の魅力として、ファンを惹きつけている。またアニメを通じて、ファンは日本の歴史や文化を手軽に学び、自身の視野や見地を広めるという経験を得ることもできる。

(5) 共同作業によって製作される手作りの芸術

アメリカのアニメーションにおいて制作者に求められるのは、より簡単かつ子供向けの作品を作ることであるが、アニメにおいては、制作者が同時にアニメの視聴者でもあるため、制作者自身が好きな作品を作ることができるという独特の背景がある。

また、日本の主要アニメ作品の多くは、製作チーム内の議論や、時に漫画やライトノベルを用いた試行錯誤を経て作られる。その結果日本のアニメは、物語や登場人物に深みのある、アメリカのアニメファンにとって魅力のある作品となる。加えて、アニメは関連商品等からの利益も計算できる商業形態をとっているため、作品そのものを商業的にする必要がなく、制作者は

作品の芸術性を高めることに専念できる。

視聴者・制作者の双方がアニメの美しさを評価するようになることで、制作者はより深く芸術性を重視するようになり、質・深みの双方において競争力の高い作品がうまれる。

（６）美しい表現方法：アニメの芸術性

実写作品では表現できないことが、アニメーションでは容易に実現できる。アメリカのアニメーションはこの特徴を、非現実的な事象の表現に用いたのに対し、アニメはこれを美しさの表現に特化して用いた。また、細部の不必要な情報をあえて取り除いて表現することで、作品をより誰しもが入り込みやすいように演出している。またアニメにおいては絵の美しさが重視されており、単なるマーケティングの道具や子供をひきつけておくためだけの作品とは全く異なるものである。

（７）アニメから得られる教訓

アニメでは登場人物が視聴者にとって感情移入しやすいように描かれており、視聴者はアニメを通じて、実際には体験していない別の世界での出来事を、あたかも自身が経験したように感じることができる。特にシリアスな展開では、視聴者はそれによって考えさせられ、そこから得た結果を実際の生活に生かすことができる。これは子供向けの、あらかじめ答えが与えられる作品では起こりえない事象である。

（８）ファンコミュニティおよびコミュニティがファンに与える影響

かつてはアニメ作品が入手しにくかったために、多くのアニメファンがコミュニティに属する傾向が生まれ、かつそのコミュニティは多様な価値観を受け入れる性質を持った。この風潮は、コミュニティに属するアニメファンの興味範囲を、アニメ以外にも広げる一因となった。また、アニメコミュニティは関連商品等収集のブームを支えてきており、コレクションをすることはアニメへの愛や制作者への支援をはかる物差しであると、現在でもコミュニティ内で捉えられている。

（９）普遍的な魅力

アニメにおいては、人種・教義・国を越えて楽しめる、愛・成長・死・責任・紛争といった普遍的なテーマが扱われている。加えて、作中で民族性が明示されることは稀であるため、視聴者は登場人物の人物性に集中し、自身を容易に作品に投影することができる。一方でアニメは日本文化を背景に製作されているため、視聴者は時に異文化に触れ、それを理解するためのステップを踏むことになる。国際的相互理解は人類にとっての主要なゴールのひとつであり、アニメは視聴者の視野や知見を広げる一助となっている。また特筆すべきは、この国境を越えたアニメの魅力は日本文化特有の繊細さや漠然とした美しさから自然に生まれたものであるということである。

6. 結語

「アニメ」は、人間性を表現する媒体である。視聴者は自身を作品に投影し、登場人物に感情移入することは視聴者間のより強い絆を生み出している。

（了）